SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

#EDITORIALE

Novembre, mese delle 'release'. E' proprio in questo periodo che le software house rilasciano i titoli più importanti dell'anno: non potevano mancare quindi le recensioni d **Modern Warfare 2**, **Forza Motorsport 3** e il nuovo spin-off di **GTA IV**. Parliamo di serie storiche, mentre le produzioni originali per il momento passano in secondo piano: un trend che, nel bene e nel male, non sembra destinato a terminare tanto presto. Nel frattempo... buona lettura!

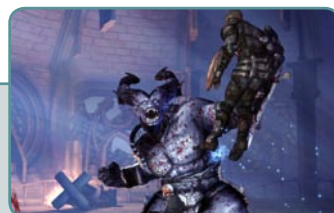
CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

SQUARE ENIX ANNUNCIA LA DATA DI USCITA DEL GIOCO DI RUOLO PIU' ATTESO DEL DECENNIO!

FINAL FANTASY XIII A DICEMBRE!

Dopo due anni di annunci e smentite, finalmente una notizia certa: è stata indicata la data di rilascio di **Final Fantasy XIII**. **Square-Enix** ha fissato la pubblicazione giapponese al prossimo 17 dicembre: ciò significa che tra esattamente un mese il titolo sarà sugli scaffali dei negozi. In Europa e Nord America arriverà invece il 9 marzo, sia su **PlayStation 3** che **Xbox 360**. Il titolo promette di restituire alla saga il ruolo centrale che ha saputo ricoprire negli ultmi anni, grazie ad un plot complesso ed una realizzazione tecnica di alto livello. Insomma, iniziate pure il conto alla rovescia!

BIOWARE RILASCIA UN EDITOR PER MODIFICARE COMPLETAMENTE IL SUO NUOVO TITOLO!

DRAGON AGE ORIGINS: IL TOOL KIT!

BioWare continua a stupire: dopo i commenti altamente positivi che la critica ha dedicato a **Dragon Age Origins**, ecco arrivare un editor per realizzare avventure completamente nuove. Da quanto emerge, sarà possibile utilizzare presets già pronti oppure sviluppare intere ambientazioni iniziando da zero, modificando le scene d'intermezzo, le arene dei combattimenti e persino l'Intelligenza Artificiale dei nemici. Sembra che persino le cinematiche saranno completamente editabili, rendendo di fatto l'esperienza di gioco quanto più immersiva possibile... niente male, eh?

IL NUOVO FPS AFFRONTA TEMI DI ECONOMIA A COLPI DI FUCILE!

CODE OF HONOR 3 E LA CRISI

Code of Honor 3: Nessun Domani, FPS sviluppato per PC targato City Interactive, arriverà nei negozi il prossimo 30 ottobre 2009. Il prodotto ci proietterà all'interno di un avvincente quanto realistica trama, che ruoterà intorno alla crisi finanziaria globale dei giorni nostri. Saremo noi a dover risolvere le cose, imbracciando armi e sventando svariati attentati terroristici. Appuntamento a fine mese per la recensione completa!

I TITOLI RISING STAR GAMES DISTRIBUITI ANCHE IN ITALIA

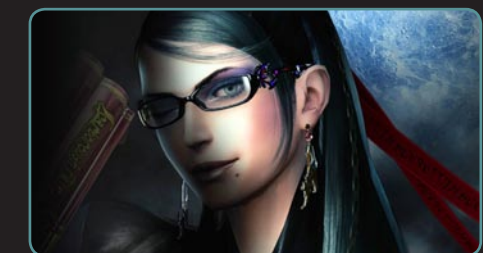
INVASIONE SAIYAN PER IL DS...

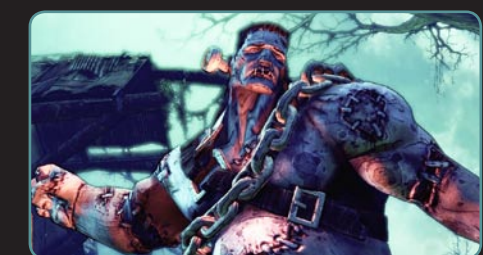
Si chiama Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans ed è una nuova avventura creata in esclusiva per **Nintendo DS**. Si tratta di un classico **J-RPG** che sviluppa la prima parte della serie **Z** introducendo nuovi intrecci e personaggi. Ripercorreremo quindi l'arrivo di **Vegeta**, **Radish** e **Nappa** sviluppando tutte le potenzialità dei nostri personaggi. Il titolo sembra avere tutte le carte in regola per bissare il successo dei suoi predecessori: staremo a vedere!

UN PLATFORM DEDICATO AL POPOLARE EROE DISNEY!

MICKEY MOUSE: LA LEGGENDA!

La Leggendaria Sfida di Topolino (Epic Mickey in inglese) segnerà il ritorno su console dell'intramontabile eroe Disney. Il titolo approderà su **Nintendo Wii** e sarà sviluppato dal team **Junction Point**. La particolarità del gioco va ricercata nella scelta di utilizzare come modello il primo **Mickey Mouse** e non le elaborazioni grafiche dei giorni nostri. Il prodotto sarà un classico platform e sarà disponibile nell'autunno del 2010.

FLASH NEWS

BAYONETTA A GENNAIO!

SEGA ha annunciato che Bayonetta, action game che ha meritato giudizi molto positivi, giungerà in Europa l'8 gennaio 2010!

MARIO TRA UNA WEEK

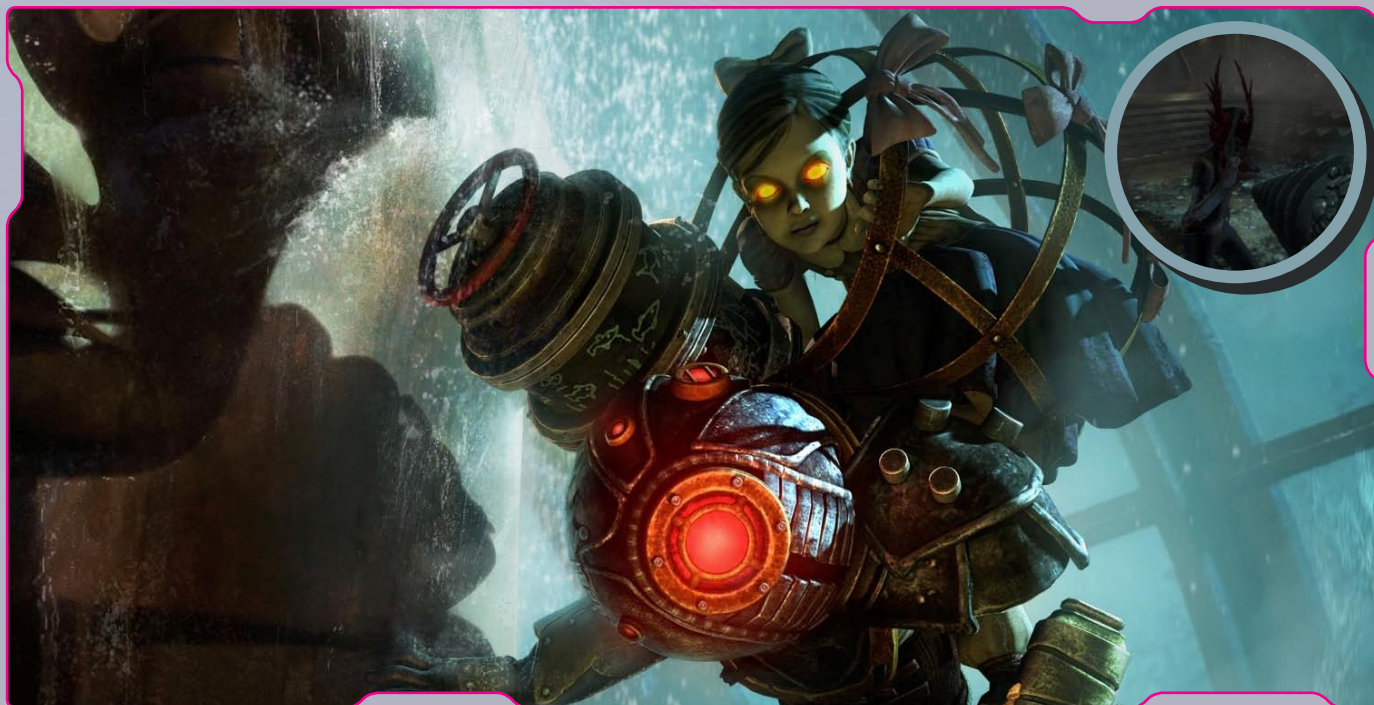
Sarà disponibile dal prossimo 24 novembre il primo contenuto scaricabile per l'ottimo **Borderlands**. E' previsto per **360** e **PlayStation 3**!

TORNA MARIO... E VINCE!

New Super Mario Bros ha già ottenuto consensi molto alti dalla critica internazionale: il titolo è disponibile su **Wii**. *Mammamia*!

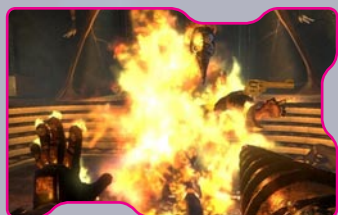
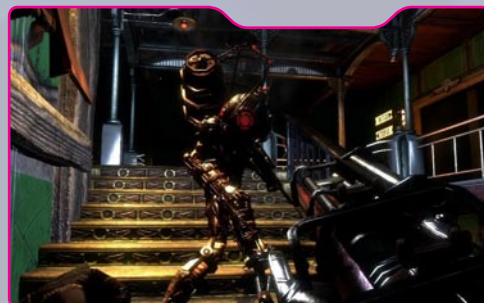
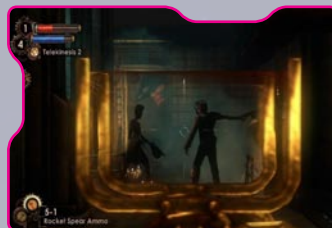
R.U.S.E. E IL MULTITOUCH!

Ubisoft ha annunciato che il suo prossimo strategico in tempo reale, **R.U.S.E.**, si avvarrà del supporto **Multitouch** di **Windows 7**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 16 / USCITA: 02 - 2010

BIOSHOCK 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Federico 'Finismalefica' Mayr

Cosa accadrebbe se un giorno doveste svegliarvi in una realtà in cui il confine tra bene e male appare sfocato e volutamente fuorviante? In cui la natura umana rappresenta sola una zavorra per coloro che desiderano abbandonare il proprio debole involucro per trascendere la l'essenza fisica? Parliamo dell'atteso **BioShock 2**, che torna introducendo diverse novità a partire dall'amato / contestato multiplayer. Sembra però che anche i puristi del single player abbiano avuto voce in capitolo: l'esperienza singola sarà affidata a **2K Marin**, mentre l'online prenderà vita dalle mani dei **Digital Extremes**, già responsabili del discreto **Dark Sector**. Sarà possibile maneggiare contemporaneamente un'arma e un plasmide, in maniera analoga ad **Halo**, mentre il sistema di crescita dell'alter ego risulta una chiara citazione da **COD 4**. Insomma, gli elementi positivi ci sono... ma aspettiamo il titolo completo per una valutazione obiettiva!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / DATA DI USCITA: DISP.

DRAGON BALL: RAGING BLAST

ANTEPRIMA completa

A cura di: Riccardo Primavera

Dragon Ball: Burst Limit era stato criticato soprattutto perché non era stato in grado di portare su console next-gen il gameplay della saga Budokai. Preso atto dei feedback degli utenti, gli sviluppatori hanno preferito ritornare al sistema di combattimento tanto apprezzato nei vari predecessori, ovvero battaglie veloci, immediate ma con un pizzico di profondità che non guasta mai. In questo **Raging Blast**, infatti, i neofiti non faticheranno ad apprendere i comandi mentre i più "navigati" potranno sbizzarrirsi in lunghe combo. Un altro aspetto pesantemente criticato a **Burst Limit** era la carenza del roster: dai 100 e passa guerrieri originali, il titolo aveva ridotto il numero dad una ventina, deludendo molti fan di lungo corso. In **Raging Blast** saranno presenti oltre il doppio, più le varie trasformazioni: insomma, un titolo da non perdere!

PIATTAFORMA: WII / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2010

RED STEEL 2

ANTEPRIMA completa

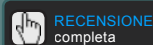
A cura di: Francesco Merlin

E' atteso per il primo trimestre del 2010, senza maggiori precisazioni, il secondo capitolo del famosissimo Red Steel. Ma non solo il gioco non sarà un sequel ma, anzi, si trascinerà ben pochi degli elementi già visti. Intanto possiamo notare uno stile grafico totalmente differente: l'ambientazione è infatti composta di fantastici scenari in stile "anime", mentre il concept si basa su un tentativo di grande innovazione: la possibilità di attaccare sia con armi da fuoco che con la katana, sfruttando le rinnovate funzionalità del **Wii Motion Plus**. Preparatevi perché non vi basterà scuotere la mano per sconfiggere i vostri nemici, al contrario servirà tutta la vostra abilità e attenzione di provetti spadaccini. Appuntamento in primavera: preparatevi a difendervi!

RECENSIONI

REVIEWS SVILUPPO: V. CONCEPTS / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 - 10

NBA 2K10

IL PARQUET DELLA NEXT GEN E' ARRIVATO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

La serie NBA 2K si distingue dalle altre per la netta impronta votata alla simulazione. Il gameplay risulta essere solido e votato al tatticismo: impostazione dell'azione d'attacco e difesa, scelta del movimento del giocatore controllato e di quello avversario. Il tutto può avvenire tranquillamente in tempo reale, grazie a piccoli menu a comparsa che potremo tramite pad visualizzare su schermo. Questo ci permetterà di seguire tranquillamente tutte le tattiche disponibili e in maniera dinamica. Era difficile attendersi una bocciatura da **NBA 2K10**: seppure la concorrenza sia relativamente indietro al lavoro svolto dalla **2K Sports**, la software house non è rimasta comunque a guardare e ha sfornato un altro capitolo ben realizzato e migliorato della **Lega** più seguita del basket. **NBA 2K10** si conferil top del genere e il suo impianto relativo al gameplay si rafforza ulteriormente, diventando più profondo e maggiormente assimilabili. Uno dei titoli sportivi straconsigliati per l'annata 2010.

DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox 360, PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 80
+ Animazioni fluide e realistiche!
+ Stadi credibili!

Giocabilità 90
+ Un concept solido...
+ ... ulteriormente migliorato!

Sonoro 80
+ Soundtrack eccezionale!
+ Buoni gli effetti!

Longevità 90
+ Modalità aggiuntive...
+ ... per arrivare al multiplayer!

GLOBALE **85**

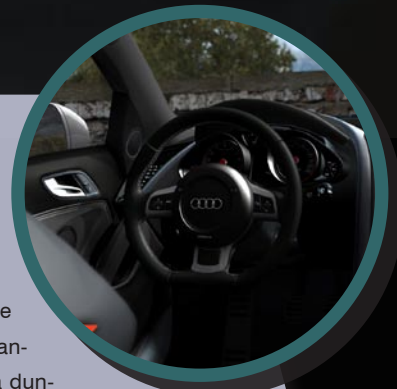
SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: MICROSOFT / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - ?

FORZA MOTORSPORT 3

UNA DELLE MIGLIORI SIMULAZIONE DI GUIDA DEL DECENNIO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

L'attesissimo prodotto Turn 10 mi ha riportato nel passato, quando per la prima volta presi tra le mani lo splendido Gran Turismo targato dai rivali Polyphony Digital. Da tempo non provavo la sensazione di realismo sperimentata sulla gloriosa **PSX**. Quello che più sorprende è lo spessore delle caratteristiche messe in gioco, caratteristiche in grado di rendere speciale e profondo questo titolo. **Forza Motorsport 3** propone oltre 400 vetture firmate da 50 marchi differenti provenienti dalle maggiori case automobilistiche del mondo, il tutto immerso in 100 tracciati che abbracceranno continenti come America, Europa e Asia. Il gioco saprà dunque farsi apprezzare per la sua completezza e per la cura riservata ai dettagli rilegata soprattutto al desiderio di creare un gameplay di assoluto spessore e capace di farsi apprezzare sia dai patiti del genere, sia dai meno esperti. Tutto ciò è stato reso possibile grazie alla studiata componente dedicata alla struttura delle auto, modificabile a piacimento nelle sue caratteristiche. Eliminando tutti gli aiuti (abs, tcs, traiettoria ideale etc.) il livello di guida risulterà evidentemente più veritiero e completo, al contrario attivandoli potremo godere di un sistema più semplice e accessibile a tutti. Assolutamente da avere o quantomeno provare per una volta nella vita. Complimenti!

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 92
+ Auto incredibilmente realistiche!
+ Tracciati molto credibili!

Giocabilità 94
+ Gameplay profondo!
+ Adatto proprio a tutti!

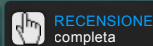
Sonoro 90
+ Campionature fantastiche!
- Colonna sonora non all'altezza!

Longevità 90
+ Tante sfide da affrontare!
+ Multiplayer collaudato!

GLOBALE **93**

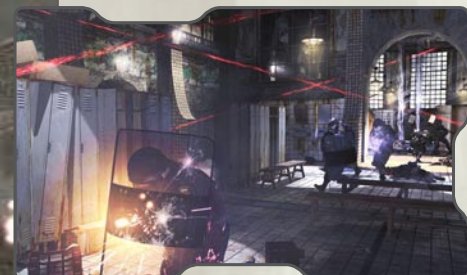
SITO WEB

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

LA STORIA È SCRITTA DAI VINCITORI... E ANCHE I VIDEOGIOCHI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Dopo lo splendido lavoro svolto nel Gennaio 2007 con il primo capitolo della saga condotta dai ragazzi della Infinity Ward nel famosissimo brand **Call of Duty**, sparatutto in prima persona che tutti i grandi appassionati del genere conoscono e amano, torna finalmente il secondo atto della storia nel nuovissimo **Call of Duty: Modern Warfare 2,** rilasciato il 10 Novembre 2009 su **PC**, **PlayStation 3** ed **Xbox 360**, dopo che **Treyarch** aveva messo fine alla sua avventura con il quinto **Call of Duty 5: World at War**.

Come ogni capitolo della saga **COD** insegna, anche in **Call Of Duty: Modern Warfare 2** controlleremo diversi soldati, ognuno di un battaglione diverso. Guidati dal **Comandante Shepherd**, cominceremo impersonando il soldato **Joseph Allen** fino ad impersonare altri soldati come **Gary Sanderson**, **James Ramirez** e il Capitano **Soap**. Anche in questa nuova avventura grazie al tutorial che ci spiegherà i comandi di base e la simulazione di un attacco, potremo scegliere la difficoltà con la quale affrontare la campagna in singolo giocatore ed essere introdotti all'interno delle vicende.

Le modalità saranno quattro, rispettivamente divise in gruppi da due, per i più navigati e per i neofiti del genere. Diciamo fin da subito che dal lontano **Call Of Duty 3** la longevità del prodotto si è abbassata vertiginosamente ed ormai anche questa campagna – per l'occasione intitolata ironicamente "**Per la cronaca**" – terrà occupato il giocatore più esperto per quattro o sei ore, mentre chi non mastica bene il genere, si dovrà impegnare per circa due ore in più. Se da un lato **Call Of Duty: Modern Warfare 2** perde punti, li riconquista con l'alto tasso di sfida che sa riservare. Scegliendo infatti una modalità superiore rispetto a quella con cui si è affrontata per la prima volta la campagna, la differenza di difficoltà sarà elevatissima, fino ad arrivare al livello Veterano che è una vera prova di abilità, riflessi e pazienza, tanto che gli amanti degli achievments saranno costretti a giocare il titolo a questa difficoltà per sbloccare gli obiettivi più succulenti.

Il comparto tecnico lascia senza fiato. I ragazzi di **Infinity Ward** tornano a spadroneggiare. I modelli poligonali dei soldati sono perfetti, gli effetti particellari che popolano le battaglie sono curatissimi, le animazioni dei personaggi sono estremamente realistiche e il comparto audio fa un eccellente lavoro di doppiaggio, colonna sonora e campionamento degli effetti. Come prevedibile, il gioco regala un comparto multiplayer di altissimo livello. **Call Of Duty: Modern Warfare 2** in conclusione è il gioco di guerra che tutti aspettavamo, un capolavoro che ora come ora nessuno è in grado di fronteggiare.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

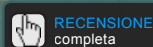
COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW!

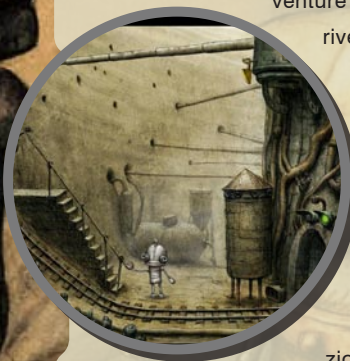
Voce	Voto	Note
Grafica	95	+ Sarà come guardare un film! + Realistica e dettagliata!
Giocabilità	90	+ Ritmo incessante... + ... e numerose nuove trovate!
Sonoro	95	+ Sarà come ascoltare un film! + Suoni immersivi e d'atmosfera!
Longevità	90	- In single non è lunghissimo... + ... ma il titolo punta all'online!

GLOBALE 93

SITO WEB

MACHINARIUM

AVVENTURA... CON GLI OCCHI DI UN ROBOT!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Josef, un piccolo robottino dall'aria malinconica e triste, viene per errore succhiato dal robot-netturbino e buttato nella discarica. Nel mentre, anche la sua fidanzata passa delle disavventure a causa di un bullo. Il compito del piccolo **Josef** si rivelerà molto più complesso ed importante di quanto fosse tornare a vivere nella sua cittadina: dovrà infatti fermare una minaccia incombente che scoprirà nel corso del suo cammino. Un plot ben orchestrato ed avvincente, scandito da un ritmo tranquillo e una scanzonata linea di intesa tra i personaggi, sempre pronti a scherzare, buffi ed impacciati. Il lavoro di **Amanita Design** è strepitoso. In un mondo originale e con un'interfaccia grafica eccezionale hanno sfornato un puzzle-game divertente e ben orchestrato, con vari enigmi di diversa natura. Le trovate implementate strapperanno più di un sorriso ai videogiocatori. Un piccolo grande capolavoro che tutti possono e dovrebbero giocare. In una parola sola: geniale.

IN ESCLUSIVA PER: PC

Grafica 90	+ Interamente realizzata in flash...	+ ... ed è stupenda!
Giocabilità 95	+ Originale e geniale!	+ Immediato, semplice, divertente!
Sonoro 80	+ Le musiche sono molte...	+ ...e tutte d'atmosfera!
Longevità 90	+ Lo vorrete finire a tutti i costi...	- ... e purtroppo il gioco finisce!

GLOBALE **90**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

MAGNA CARTA 2

IL RITORNO DI UNA CELEBRE SCONOSCIUTA...

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Durante il periodo di massimo splendore della PS2 fu rilasciato un RPG coreano intitolato Magna Carta che impressionò piacevolmente la critica, ma che non raccolse il successo di pubblico sperato: adesso **Softmax** propone il secondo capitolo in esclusiva per **Xbox 360**. **Magna Carta 2** non inizia certo con una premessa originale: vestiremo i panni di **Juto**, un giovane guerriero impegnato a riportare la pace nella sua terra madre, dilaniata da conflitti e faide interne. Nonostante il peso di una trama non di spessore, ad un certo punto gli eventi cominceranno a prendere una piega interessante, in un efficace climax di colpi di scena a catena. Pur riproponendo una formula "RPG-RTS", la giocabilità del titolo risulta immediata e divertente, con poche pause tra un turno e l'altro di gioco. Purtroppo sono presenti fastidiosi bug, specialmente durante le fasi di spostamento tra una zona e l'altra, con personaggi che si incastrano con gli elementi di sfondo. Comunque il gioco propone un comparto tecnico buono ed una trama discreta, quanto basta per evitare la bocciatura.

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

Grafica 60	+ Comparto grafico sufficiente!	- Non all'altezza dei Triple A!
Giocabilità 60	+ Immediata e funzionale!	- Peccato per i bug!
Sonoro 62	- Temi musicali non proprio al top!	+ Gli effetti funzionano!
Longevità 58	+ Trenta ore non sono poche...	- ... ma la trama non è originale!

GLOBALE **60**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

AION

UN NUOVO CONTINENTE NEL MONDO DEI MMORPG!

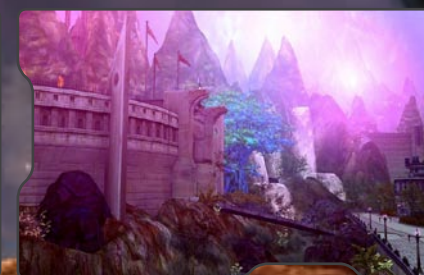
RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Di MMORPG non si finisce mai di parlarne. Negli ultimi anni è senza dubbio uno dei generi più gettonati sulle piattaforme **PC**, in particolare grazie a titoli come **World of Warcraft**. Una software house coreana ha colto negli scorsi anni questo nuovo genere, facendone la propria specializzazione e la sua fortuna come azienda: stiamo ovviamente parlando di **NC-Soft.** Madre di titoli del calibro di **Lineage II**, **Guild Wars** e **City of Villans/Heroes**, nell'ultimo anno ha subito grosse perdite finanziarie dovute alla crisi economica ed ha dovuto chiudere i server di un titolo di punta dell'azienda come **Tabula Rasa**.

Aion, da pochi giorni disponibile sugli scaffali dei negozi, vuole essere un nuovo punto di inizio e possibilmente di rilancio per **NC-Soft**, la quale ha investito molto in questo progetto, tanto da posticipare l'uscita di **Guild Wars 2**. Le speranze riposte dalla software house coreana in questo titolo, sono ben fondate: già le prime screenshots mostravano l'ottima qualità di base del titolo ed ora siamo finalmente pronti a recensirlo.

L'impatto iniziale in **Aion** è senza dubbio forte quanto emozionante. Il gioco propone una grafica decisamente sopra la media, a patto che si possieda un pc performante, mostrando subito i muscoli grazie al motore grafico derivato dal **CryEngine**. Le colonne sonore sono un insieme di epici temi orchestrali ai quali **NC-Soft** ci ha viziati ormai da tempo e che per l'ennesima volta, non possiamo che definire evocativi ed in grado di creare il giusto pathos. Il mondo di **Aion** è, come in ogni MMORPG che si rispetti, un mondo costantemente in guerra, in questo caso tra gli angelici **Elyos** e i demoniaci **Asmodians**. Noi, almeno inizialmente, saremo estranei a queste faide razziali, in modo tale da poterci concentrare maggiormente sulle meccaniche di gioco chiave che il titolo propone. Il sistema di classi di **Aion** si presenta in una doppia ramificazione: dopo aver scelto una delle principali macro classi, arrivati ad un certo livello di esperienza, sarà possibile scegliere un ulteriore specializzazione, rendendo il gioco molto vario sotto l'aspetto della differenzazione.

Aion gode di un comparto tecnico davvero maestoso, ma che non si sforza molto di andare oltre all'offerta standard che già altri **MMORPG** propongono. Il canone mensile di gioco risulta essere in linea con i prezzi della concorrenza (12,99 euro a mese) e questo rappresenta senza dubbio una lama a doppio taglio per un nuova saga, nonostante dietro vi sia una società dalle spalle larghe come **NC-Soft.** Le epiche sinfonie musicali del titolo non possono che rispecchiare la dedizione che da sempre caratterizza le produzioni della popolare software house. Dall'altra parte rimane un po' di amaro in bocca su come è stato gestito il comparto PvP, per ora ancora inunfluente sul resto del gioco. Merita comunque una possibilità.

IN ESCLUSIVA PER: PC

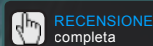
COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	87	+ Il CryEngine è una garazia! + Maestosa e imponente!
Giocabilità	73	+ Nel complesso funziona... - ...ma soffre di deja-vu!
Sonoro	82	+ Ottimi temi musicali... + ...come da tradizione!
Longevità	74	+ E' un MMORPG... - ...ma è nella media del genere!

GLOBALE 79

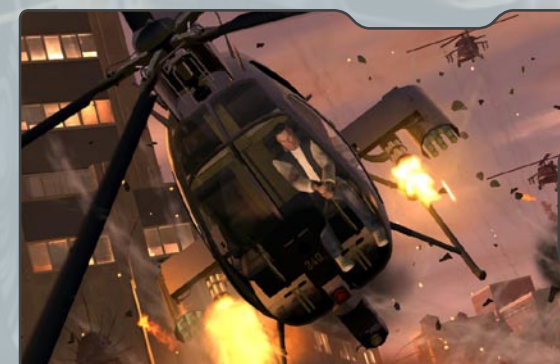
SITO WEB

GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY

UNA GRANDE ESPANSIONE PER GRANDI EMOZIONI...

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Rockstar Games ha rilasciato Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony. Affermiamo subito che anche in questo caso la software house ha fatto centro, ripetendo il successone del motociclista pelato **Jhonny** alle prese con i suoi problemi nel clan e la "sua" ragazza strafatta di giorno e di notte. **Rockstar** ha sempre giocato contro la critica e la censura nei videogiochi, e se **GTA IV** è stato a lungo criticato per i suoi contenuti che istigavano alla violenza e alla droga, in **The Ballad of Gay Tony** il punto principale sarà il sesso. Vestiremo i panni di **Luis Lopez**, una sorta di guardia del corpo e delegato di **Gay Tony**, un uomo che negli anni scorsi ha fatto la sua fortuna in casinò, discoteche e tutto il seguito. Come spesso accade, la vita è imprevedibile e come per **Jhonny Klebitz** in **Lost and Damned**, anche **Tony** si troverà in un mare di guai, ricattato, indebitato e con la voglia di riscatto. Noi? Noi dovremo riparare ai suoi danni e portarlo nuovamente al vertice. Dal punto di vista del gameplay non vi aspettate nulla di nuovo, le missioni saranno sempre le solite scampagnate verso i corrieri, sparatorie in centro e fuggi fuggi generale dalla polizia. Potremo però partecipare a sfide a golf, oppure, cosa molto affascinante, salire sui grattacieli più alti della città e buttarci di sotto. Questa particolarità è stata offerta grazie all'aggiornamento del motore grafico del gioco di base, che adesso farà risultare la città più vivace nei colori e ancora più viva. Potremo sorvolare l'intera città in lungo e in largo, grazie all'uso di elicotteri o paracadute, oltre ai classici treni, taxi e navi. Un plauso davvero ai programmatori. In conclusione, **The Ballad of Gay Tony** con le sue dieci ore di missioni principali, tante altre in multiplayer e in free roaming, è sicuramente molto di più di una semplice espansione. Missione compiuta e capolavoro migliorato.

IN ESLCUSIVA PER:
XBox 360

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Grafica 96	**Giocabilità 80**
+ Ulteriormente raffinata...	+ Nuove missioni e features!
+ ...e si partiva già da livelli alti!	- Alcune un po' troppo simili...
Sonoro 90	**Longevità 90**
+ Musiche evocative...	+ Un DLC veramente vasto!
+ ...e perfette per le ambientazioni!	+ Ore e ore di azione libera!

GLOBALE **90**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Arksys / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 2

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.4**
Botte piatte ma non matte!

BlazBlue: Calamity Trigger è in tutto e per tutto l'erede di Guilty Gear. Le edizioni americane e nipponiche di **BlazBlue** sono già in commercio da quest'estate, ma questi mesi di lunga attesa non hanno scalfito minimamente la qualità del titolo, aumentando solamente il desiderio di mettere le mani su questo beat 'em up **2D**. Tecnicamente ottimo, è comunque destinato ad un pubblico di nostalgici appassionati. Ci saremmo solo aspettati un roster di personaggi più numeroso e carismatico, ma non si può sempre avere tutto!

Publisher: Aspyr / Genere: FPS / Giocatori: 1 - 2

DREAMKILLER

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **5.8**
Più che un sogno... un incubo!

State alla larga da Dreamkiller, a meno che non siate appassionati di Painkiller o di sparattutto vecchio (e copiato) stile. Le buone idee sono affogate in una realizzazione tecnica povera, scopiazzata ed altalenante... arrivando a paradossi visuali notevoli. Se l'obiettivo era fare un mod di **Painkiller** i **Mindware** ci sono riusciti, ma se il loro obiettivo era un nuovo **FPS** beh... allora hanno proprio mancato il cesto.

Publisher: Adv. Productions / Genere: Avventura / Giocatori: 1

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.0**
Valle... a capire le avventure!

The legend of Crystal Valley è un'avventura grafica che non dispiace, ma al tempo stesso non entusiasma. Questa storia è sicuramente consigliata a tutti gli amanti del genere, che la troveranno scorrevole ma non troppo rivelatrice. Per chi invece non fa delle avventure grafiche il proprio scopo videoludico, può essere tentato di acquistare il gioco grazie al fascino fantasy che il titolo indubbiamente regala. Resta in ogni caso un impianto di altri tempi che si rivolge strettamente agli appassionati.

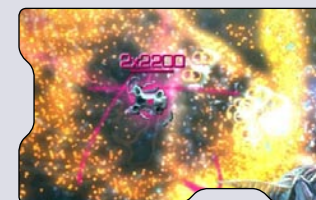
GIOCHI FLASH

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

PALISADE GUARDIAN 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

I RISULTATI DEL CONCORSO PROMOSSO DA GAME, COMUNICAZIONE & MARKETING E BLACK INC.!

ION ASSAULT: ECCO I VINCITORI!

Sono cinque i vincitori del concorso Ion Assault, promosso da GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi, Comunicazione & Marketing e Black Inc., software house che ha sviluppato il gioco. Innumerevoli sono state le mail pervenute, ma i più veloci ad azzeccare le risposte esatte sono stati (in ordine di arrivo): **Enrico Giangrandi**, **Fabio Marchetti**, **Luca Salvatore**, **Roberto Cantelli** e **Flavio Generale**. Tutti e cinque riceveranno il codice per attivare il gioco su **Xbox Live**, per frenetici match d'azione. Buon divertimento, quindi, e appuntamento... al prossimo concorso!

VINCITORI

Fabio Marchetti	Enrico Giangrandi
Luca Salvatore	Roberto Cantelli
	Flavio Generale

Acer NeoTouch S200

Famosa nel settore dei personal computer, Acer nel corso degli ultimi anni ha saputo reinventarsi, proponendosi anche in altri settori di mercato con prodotti di eccellente qualità, un design raffinato e funzioni all'avanguardia, il tutto ad un prezzo decisamente allettante. Anche il settore mobile non è stato esente da questa politoca aggressiva, ed oggi, ancor più di ieri, ve ne è la dimostrazione, tangibile e concreta, che porta il nome di NeoTouch S200, nuovo smarphone basato su Windows Mobile dalle specifiche tecniche avanzate, design semplice e moderno e nulla da invidiare ai più blasonati Apple iPhone e Samsung Omnia.

SAMSUNG: ADDIO, SYMBIAN!

Il colosso coreano punta con decisione su "Bada"

I Symbian è uno degli OS per cellulari più famosi e diffusi, forte di un vincolo di ferro con il leader del settore **Nokia** e che può contare su una vasta cerchia di estimatori che ne apprezzano la semplicità d'uso ed al contempo la completezza. Samsung però, dopo aver sfruttato anche la piattaforma **Symbian**, oltre ad alcune varianti modificate basate su **Linux**, ha deciso di puntare molte delle sue prossime fortune sull'**OS** chiamato **Bada**, progetto open source proprietario che promette una migliore fruizione dei contenuti web, leggerezza ed una estrema semplicità d'uso. Sarà la scelta giusta?

ATTACCO AL NATALE

Symantec avverte: "Attenzione allo spam"

Natale è un periodo d'oro per tutti, e sembra proprio che lo sarà in particolare per gli hacker e gli spammer, in base ad una nota rilasciata dal colosso della sicurezza informatica **Symantec**. Pare infatti che nel periodo delle festività sia previsto un aumento esponenziale di e-mail fasulle contenenti spam e, soprattutto, siti di phishing per carpire i nostri dati sensibili (numeri di carta di credito, conti online, dati personali, ecc). E, purtroppo, molto probabilmente nemmeno i cellulari saranno del tutto immuni a questa ondata. Pertanto prestare particolare attenzione ai siti web su cui si naviga e non fidarsi delle e-mail inusuali sarebbe una decisione saggia!

il magazine digitale

APPLE PRESENTA LA NUOVA LINEA iMAC E IL MOUSE MULTI-TOUCH!

Il colosso di Cupertino risponde a Redmond lanciando sul mercato nuove tecnologie hardware

Mentre l'ora di Windows 7 è scoccata, Apple ha presentato alcune interessanti novità che faranno piacere a tutti i fan della Mela. La nuova linea **iMac** è equipaggiata con schermi widescreen da 21,5" e 27" a retroilluminazione LED, inseriti in un innovativo design in vetro da un angolo all'altro e scocca interamente in alluminio; la nuova linea **iMac** integra processori **Intel Core 2 Duo** a partire da 3,06GHz e processori quad-core Core i5 e i7 che offrono fino al doppio delle prestazioni. Novità anche per il nuovo mouse wireless **Magic Mouse**, il primo ad integrare la tecnologia **Multi-Touch** di **Apple**, che permette agli utenti di navigare utilizzando intuitivi gesti delle dita. Al posto di pulsanti meccanici, rotelle o sfere di scorrimento, la parte superiore del Magic Mouse è un'unica superficie Multi-Touch: una soluzione rivoluzionaria!

GXR, LA DIGITALE A UNITA' INTERCAMBIABILI

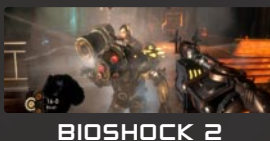
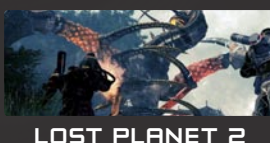
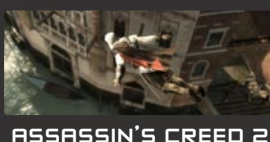
Una fotocamera compatta per immagini di alta qualità!

Ricoh ha appena presentato la GXR, la nuova fotocamera digitale compatta a unità intercambiabili che coniuga la fotocamera digitale più piccola e leggera del mondo con la possibilità di cambiare obiettivo a seconda delle condizioni della scena, per ottenere sempre prestazioni di altissimo livello e una qualità delle immagini insuperabile. La **GXR** è la prima fotocamera a unità intercambiabili dove gli obiettivi (50 mm o 24-72 mm), a seconda della scena da fotografare, possono essere cambiati grazie ad un sistema di montaggio a slittamento verso l'interno, una tecnologia altamente innovativa che consente di collegare le unità della fotocamera al corpo per offrire una qualità delle immagini e una flessibilità di ripresa eccezionali.

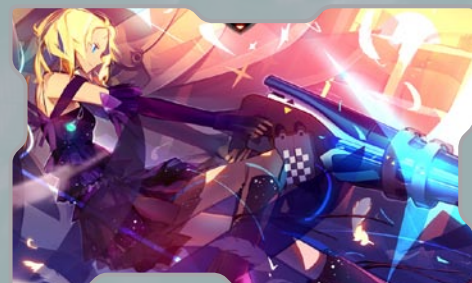
CLASSIFICA

I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!

#	Gioco	Editore
1	COD: MODERN WARFARE 2	ACTIVISION
2	FIFA 2010	ELECTRONIC ARTS
3	FORZA MOTORSPORT 3	MICROSOFT
4	COLIN MCRAE DIRT 2	CODEMASTERS
5	BATMAN: ARKHAM ASYLUM	EIDOS INTERACTIVE

I 5 più attesi...

- MASS EFFECT 2
- BIOSHOCK 2
- FINAL FANTASY XIII
- LOST PLANET 2
- ASSASSIN'S CREED 2

IL CLAN DEL MESE

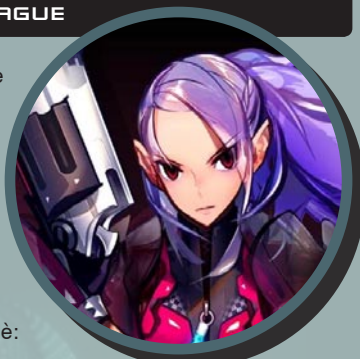
NOME CLAN: SHINIGAMI WARRIORS / GIOCHI: S4 LEAGUE

I clan Shinigami Warriors è stato fondato nel giugno 2009, come comunità di giocatori, dove allenarsi e giocare e con l'obiettivo di partecipare a clan wars e tornei. Il nome è inspirato ai manga e agli anime sugli **Shinigami**, gli dei della morte. In poco tempo il clan ha superato la decina di membri ed è in rapida espansione, grazie anche al forum ufficiale che è stato recentemente rinnovato per avere una grafica più accattivante. Per il clan non è ancora arrivato il momento di confrontarsi nei tornei ufficiali, ma si avvicina l'occasione di prendere parte alle sfide su **S4 League**. Il loro motto è: *"Sconfiggi la tua paura! Guarda avanti! Vai avanti! Non aspettare in eterno. Tirati indietro e invecchierai. Esita e morirai"*... una citazione da **Bleach**!

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

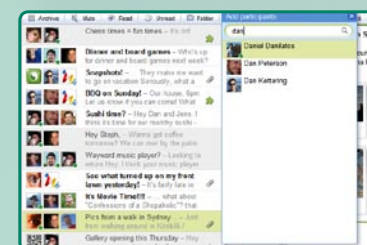
SPECIALE

In collaborazione con: GDR-ONLINE.com GIOCHI DI RUOLO ONLINE

DAL WEB — OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

GOOGLE WAVE

TRASFORMARE LA CONDIVISIONE IN UN GIOCO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Michele - Gdr-Online.com**

Che cosa è google wave? In maniera semplice, possiamo dire che si tratta di un ambiente di condivisione di documenti che opera in maniera analoga ad un forum, ad una chat e all'email. Permette di modificare contemporaneamente e in più persone uno stesso documento vedendo addirittura gli altri cosa scrivono lettera per lettera. Chiaramente si può giocare di ruolo con **Google Wave**, ma il come o a che livello si possa fare non è così semplice da stabilire. E' sufficiente che tre persone riescano a comunicare: **GW** offre una serie di strumenti nativami che rendono apprezzabile il giocare di ruolo online e con l'aiuto di plugin si può supplire ad alcune mancanze (dadi ad esempio) non previste naturalmente per questo sistema. Si può iniziare con un thread primario, magari la descrizione della situazione fatta dal master, ed è possibile dividerlo in sotto argomenti in cui discutere approfondimenti o dubbi espressi dai giocatori (quoting). Bisogna però aggiungere che non essendo presenti strumenti pensati per gestire i **GDR**, il successo o meno di una partita si affida alla capacità di analisi del master e nella gestione ottimizzata delle pagine. In ogni caso l'utilizzo di **GW** permette partite istanziate e circoscritte come numero di giocatori.

CORALINE

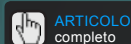
DAL LIBRO DI GAIMAN, UN PICCOLO CAPOLAVORO

RECENSIONE completa

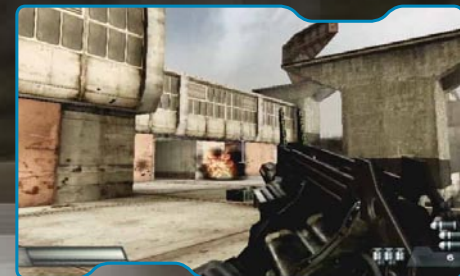
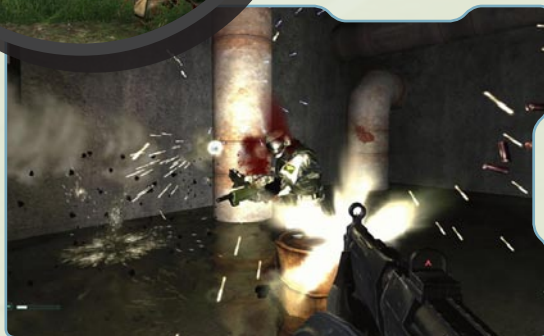
A cura di: **Maario 'Flywas' Moschera**

Avvicinarsi a Coraline è come accostarsi ad una vecchia pellicola di Tim Burton, di quelle che però a Tim Burton non riescono più. È quel qualcosa che riguarda l'atmosfera, che sa di gotico americano, con i colori tersi, e le atmosfere frizzanti. È la sensazione che sin da subito sottintende ci sia dell'altro sotto. Del resto quando a scrivere la storia originale è un certo **Neil Gaiman**, scrittore fantasy tra i più visionari degli ultimi anni, non c'è proprio nulla di cui meravigliarsi. Anzi, sebbene le divergenze con il racconto originale siano numerose, quel senso di meraviglia pervade ogni singolo fotogramma. Lo stesso senso di meraviglia che potremmo trovare in uno dei tanti racconti del mondo di **Sogno**, personaggio per eccellenza di **Gaiman**. E così, anche in questa il tema portante è quello della realtà altra, speculare. Dove i torti vengono in qualche modo raddrizzati, ma il prezzo che viene preteso in cambio non è mai ben bilanciato. **Coraline Jones** arriva in una casa solitaria e nebbiosa dove i genitori, scrittori di botanica, possono continuare il loro lavoro senza essere disturbati da nessuno. **Coraline**, bambina intraprendente comincia ad esplorare i dintorni della vecchia casa e a conoscerne i bizzarri coinquilini, uno su tutti **Wybie**, ragazzino suo quasi coetaneo con un vago gusto per l'orrido e la tendenza a parlare un po' troppo. Ma la principale scoperta è un'altra: nascosta nel salone c'è infatti una porticina murata. Di notte **Coraline** la troverà invece aperta e, incuriosita, la attraverserà. Eccoci al punto chiave: se questa fosse una favola della buona notte, sarebbe il momento di far venire i brividi a chi ci sta ascoltando. E così succede, a **Coraline** per prima. Almeno fino a quando non scopre che dall'altro lato c'è una casa quasi come la sua, solo più bella e ridente. I genitori sono più simpatici e le prestano attenzione. Il papà ci gioca, la mamma addirittura cucina per lei. La sola differenza, bottoni al posto di occhi. Per tre giorni **Coraline** attraversa la porticina e vive in un mondo meraviglioso e solo quando si addormenta si risveglia nella solita vecchia, umida casa. Per tre giorni dura il divertimento, fino a quando l'Altramadre non pretende un pesante tributo. E qui la fiaba della buonanotte si tinge di mistero. La sceneggiatura si scosta per mille dettagli dal canovaccio di **Gaiman**, ma quello che rimane intatto è l'intento di riproporre in chiave moderna una canzone popolare, un folklore squisitamente nord europeo, che colloca **Coraline** ben lontana dalla mitologia **Disney**. E' qui che la pellicola riesce nel suo intento. È diretta al bambino che alberga nel cuore di tutti noi. Poi, naturalmente, essendo una favola regala un lieto fine rassicurante. Ma intanto è là, presente, a raccontarci un mondo che forse le moderne tecnologie ci hanno fatto dimenticare. Forse non molti avranno apprezzato una storia che si sarebbe potuta scrivere cent'anni fa, senza computer e macchine elettriche. Ma la vera bellezza di una storia è la sua universalità. E se qualcuno dopo la sua visione sarà corso a cercare un altro piccolo capolavoro, un altro mondo da esplorare, allora sì che la storia avrà davvero lasciato un piccolo germoglio. Punto.

DA HALO 2 A F.E.A.R.

I CLASSICI RILASCIATI DAL 2004 AL 2005...

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Abbiamo lasciato la nostra storia ai tempi di Far Cry. Di tutt'altra filosofia era invece Painkiller, un FPS old-school della People Can Fly. Ispirandosi fortemente a titoli come **Quake** / **Doom** per le ambientazioni e l'atmosfera horror e a **Serious Sam** per il gameplay e le tonnellate di nemici, si trattava di un titolo completamente adrenalinico dove si puntava molto alla quantità e alle ambientazioni…con dei boss di fine livello immensi, tanto da non rientrare nello schermo. Sul fronte delle console vediamo il secondo titolo della serie **XBox** per antonomasia: **Halo 2** della **Bungie Studios**, che portava avanti l'epopea del mitico **Master Chief**, potenziato sia nella grafica che nel gameplay…mentre sul fronte **Sony** faceva la sua apparizione **Killzone** della **Guerrilla Games**, pubblicizzato come l'**Halo Killer**. Ottimo sparatutto fantascientifico che però non riuscì pienamente nel suo intento visto un gameplay poco innovativo ed un comparto tecnico nella media. Ed infine è bene trattare un titolo sbalorditivo, sia per essere il primo FPS della software house, sia per l'ottima realizzazione: **The Chronicles of Riddick: Escape frome Butcher Bay** degli **Starbreeze**. Doppiato ed interpretato da **Vin Diesel**, si tratta di un prequel del film **Pitch Black** e **The Chronicles of Riddick**. I pregiudizi iniziali di ritrovarsi tra le mani l'ennesimo banalissimo tie-in si è sciolta come neve al sole, mostrando un titolo innovativo che fondeva frenetiche sparatorie con sessioni stealth e corpo a corpo. Dal **Golden Year** in poi vediamo il fiorire di tonnellate di titoli **FPS**, tra cui dobbiamo selezionare poche ma bellissime perle in un mare di mediocri realizzazioni. Nel 2005 possiamo apprezzare soprattutto il ritorno di molte saghe fondamentali del genere con pochissimi nuovi brand. Iniziamo con proprio quest'ultimi, tra cui il buonissimo "guerresco" **Brothers in Arms: Road to Hill 30** dei **Gearbox**. Una cura maniacale degli ambienti e un ottimo gioco di squadra sono le punte di spicco di questa impensabile rivelazione. Ma della stessa annata è anche quel fantastico **F.E.A.R.** della **Monolith**, il quale fondeva un trama horror geniale con un gameplay frenetico (pompato da uno dei figli del **Bullet Time**) e avvincente, il tutto impreziosito da una buona gestione della fisica. Ma sono presenti anche moltissimi titoli mediocri o scarsamente curati, come **Boiling Point: Road to Hell** dei **Deep Shadows**, uno dei titoli più buggati di sempre…quando arrivò la patch 2.0 per risolvere tutto ormai il titolo era completamente finito nel dimenticatoio; **Vietcong 2** dei **Pterodon**, con una grafica datata, una fisica mal implementata ed una IA da coprirsi gli occhi; **Bet On Soldier** dei **Kylotonn Entertainment**, invece, seppure presentava una buona grafica supportava un engine pesantissimo, un gameplay ripetitivo fino alla nausea (persino nella sua originalità) ed una difficoltà troppo altalenante.

(continua su GAME 46)

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

RETROCOP.WORDPRESS.COM

Retrocop è un interessante blog che spazia dal mondo del retrogaming alle nuove uscite del mercato, mettendo in luce gli aspetti più interessanti e curiosi del momento. Completo e corredato di immagini e video, si rivela uno spazio da non perdere per tutti gli appassionati!

WWW.THESIT.EU

Thesit.eu è il sito adatto per chi cerca informazioni specifiche sulle novità in campo di hardware e tecnologia. Soo presenti articoli e interventi, oltre a notizie dedicate al mondo del gaming. E' presente inoltre una sezione dedicata al download di giochi, demo e software.

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

www.youmark.it

Youmark è un video portale, ma anche una newsletter, cultura, dtabase di eventi, case history, community, web 2.0 e rassegna spot. Un progetto articolato per dare parola a marketing e comunicazione, in più modi, a più livelli, con link che conducono agli scenari di cronaca del momento, per cogliere in anteprima il cambiamento.

http://whatthemovie.com

WhatTheMovie è un simpatico sito che permette di valutare le proprie conoscenze cinematografiche. Il servizio si limita a raccogliere e proporre innumerevoli immagini prese da film fornite dagli utenti della community. Il gioco consiste nel provare ad indovinarne il titolo, confrontandosi con un archivio ampio e dalle fonti disparate...

/www.downloadpedia.org

Come si può intuire dal nome, Downloadpedia.org, si propone come enciclopedia del software. Basata sulla stessa piattaforma Wiki della popolare Wikipedia, Downloadpedia cataloga il software freeware, shareware e commerciale per Windows, Linux e Mac fornendone descrizioni e link. In inglese.

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — LA PSP SFIDA LA VELOCITÀ TRA I GHIACCI

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

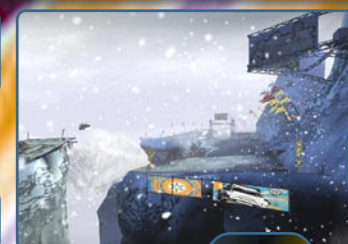
UN TITOLO ARCADE CHE CI PORTA AL POLO NORD!

RECENSIONE completa — A cura di: **Monsteruno**

GLOBALE 7.0

Dopo un paio di titoli dedicati alla PS3, ambientati tra rocciosi deserti e rigogliose foreste tropicali, Bigbig Studios ci porta nelle fredde ambientazioni artiche di **Motorstorm: Artic Edge**. Avremo modo di affrontare la modalità principale, il **Festival**, composto da 100 gare in cui potremo scegliere tra 8 classi di veicoli e 3 modelli differenti, tra cui moto, fuoristrada, quad, motoslitte aaddirittura spazzaneve. Ciascun veicolo è caratterizzato dalle proprie particolarità di velocità, massa e tenuta, che lo adattano più o meno a certe tipologie di terreno. Le motoslitte, ad esempio, si comportano particolarmente bene sulla neve alta, mentre le auto da rally sono particolarmente adatte su terreni rocciosi e così via. Si tratta di un racing game che si colloca volutamente lontano dalla realtà, con una fisica semplificata che spettacolarizza salti e la frenesia delle gare, il tutto supportato da una grafica fluida e costantemente sui **30 fps**, anche se caratterizzata da textures non propriamente brillanti. Siamo di fronte a un discreto titolo, arcade, frenetico e immediato al punto giusto, che tuttavia pecca in longevità a causa di una scarsa profondità e dell'assenza totale di innovazione rispetto ai titoli comparsi su **PS3**.

anime
di Andrea "Xravy" Garroni
LA RAGAZZA CHE SALTAVA NEL TEMPO

di Andrea "Xravy" Garroni

La Ragazza che Saltava nel Tempo

Makoto Konno è una ragazza come tante altre, un pò frivola e dal carattere sempre spensierato ed allegro. Cosa ha di speciale? Può "saltare" nel tempo, tornando indietro di minuti, ore, giorni o settimane, pur non essendo una "doraemon" o qualche sorta di viaggiatrice temporale. Un potere trovato all'imprivviso, sbattendo semplicemente le testa per terra su una strana "noce": come si comporterebbe una ragazza in questa situazione?

UNO DEI MIGLIORI FILM DEL 2006

"La Ragazza che Saltava nel Tempo" parte proprio da questa premessa, mettendoci davanti una storia semplice e leggera e delle animazioni superbe, realizzate con maestria da *Madhouse* (con il character design di un certo *Yoshiyuki Sadamoto*, famoso mangaka che ha donato il proprio tratto particolare ad opere come *Evangelion* ed il "*Project .hack*").

Le vicende narrate, pur nella loro semplicità, riescono a coinvolgere lo spettatore ammaliandolo con una atmosfera ovattata veramente unica, che ha permesso a questa produzione di vincere numerosi premi (tra cui il premio come "Migliore Film d'Aninmazione dell'Anno" al Tokyo International Anime Fair del 2006).

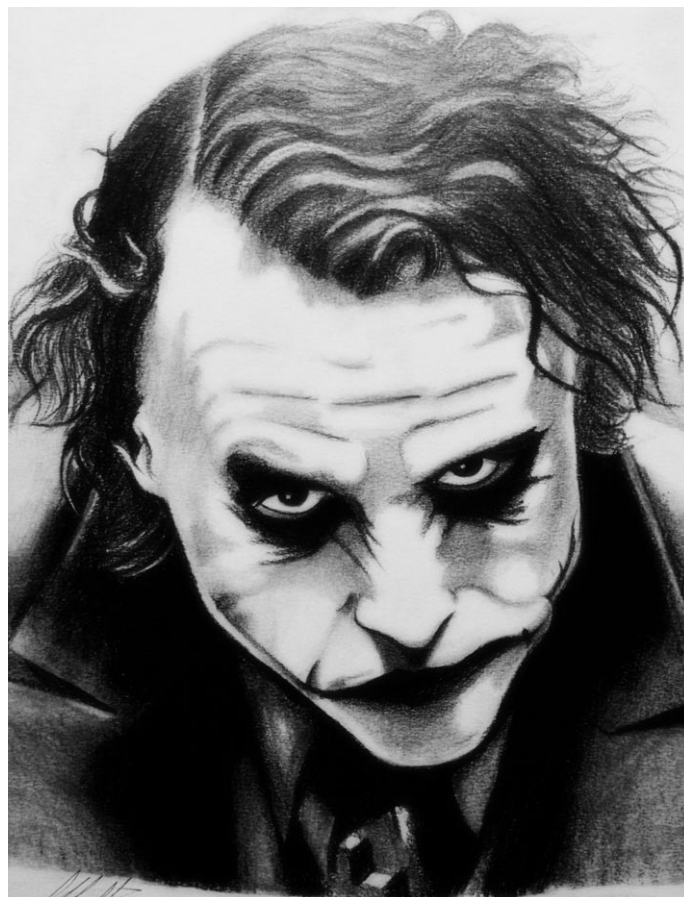
Imperdibile!

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

IBRAHIMOVIC9

SARA

SYLAR NEREIDE KUPÒ

TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE

> Inviato da: <

DOLLYDOLLY

TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1992 SVILUPPO: LUCASARTS / PUBLISHER: LUCASARTS / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

THE FATE OF ATLANTIS

QUANDO INDIANA JONES SCOPRIVA... IL SISTEMA SCUMM!

RECENSIONE completa A cura di: **Federico 'Pinkdire' Selmi**

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, rilasciato dalla Lucasarts nel 1992, non era basato sulla sceneggiatura e sulla trama di uno dei film, ma presentava una storia appositamente creata e studiata da **Hal Barwood** con l'aiuto di **Noah Falstein**. Dopo aver studiato e visionato diverso materiale, i due decisero di puntare su Atlantide, soprattutto quando all'improvviso rimasero "folgorati" da una ricostruzione in cerchi concentrici della leggendaria città. Il gioco è collocato temporalmente nel 1939, alla vigilia delle scoppio della seconda guerra mondiale ed inizia con il professor **Jones** e il suo amico **Marcus Brody** intenti a cercare una misteriosa statuetta perduta chissà dove, all'interno del **Barnett College**... Le musiche, tra le quali è incluso lo storico tema di **John Wiliams**, spaziano tra l'epico e il comico, e si sposano perfettamente con gli ambienti di gioco Nonostante sia stato rilasciato quasi venti anni fa, **INDY IV** è ancora da molti considerata una delle migliori avventure grafiche mai realizzate. Ciò che di lacunoso vi è nel comparto tecnico viene controbilanciato dall'estro creativo degli sviluppatori, in netta opposizione con quello che accade spesso oggigiorno. Lo **SCUMM** non c'è più, ma il suo spirito è ancora tra noi!

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Disegni e Testi:
EVIL ATARU
CONSOLE WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM
WWW.ATARU.IT
http://evil-ataru.deviantart.com

facebook
Home
Profilo
Amici
Posta
King Boo
Impostazioni
Esci
King Boo
Bacheca
Info
Foto
Riquadri
Note
Eventi
A cosa stai pensando?
Allega:
Condividi
Opzioni
Mostra le foto in cui ci sono io (24)
Modifica il mio profilo
Boo!
Informazioni
Situazione sentimentale:
Impegnato con Pink Ghost
Data di Morte:
15 giugno 1982
Amici
125 amici
Mostra tutti
Boo
Shy Boo
Pink Ghost
Casper
Ghost Rider
Patrick Swayze
BuddyPoke
King Boo
IL FANTASMA DELL'OPERA
Luogo: a teatro
Ora: giovedì 5 novembre 2009 18.00.00
36 minuti fa · Commenta · Mi piace · Condividi
A Pink Ghost piace questo elemento.
Scrivi un commento...
King Boo Iscrivetevi!
Aboliamo i Ghostbusters
Sono una piaga sociale, creature brutte e inutili con un seguito immotivato. Che razza di film è mai questo?? Non si può tollerare un simile orrore, iscrivetevi e firmate la petizione per chiedere la cancellazione totale del film!
Motori: 743 fan
circa un'ora fa · Commenta · Mi piace · Condividi
A Pink Ghost piace questo elemento.
Scrivi un commento...
ATTIVITÀ RECENTI
King Boo è ora fan di Ghost in the Shell. · Commenta · Mi piace